

STAR WARS™

75222

«FIZ UM ACORDO QUE IRÁ MANTER O IMPÉRIO FORA DAQUI PARA SEMPRE.»

— Lando Calrissian™



Diretor de Design: Jens Kronvold Frederiksen

SOBRE A EQUIPA DE DESIGN LEGO® *STAR WARS*

LEGO® *Star Wars* surgiu em 1999 e, desde então, temos vindo a fazer novos modelos para esta linha de produto todos os anos. A equipa de design de LEGO *Star Wars* é composta por onze designers de modelos e quatro designers gráficos. É uma mistura de designers muito jovens com ideias frescas e designers LEGO *Star Wars* com experiência e que já produziram muitos modelos.

Esta é uma equipa ideal para criar novos e inovadores modelos LEGO *Star Wars*, bem como para rever e melhorar versões anteriores LEGO de naves clássicas e icónicas do universo *Star Wars*. O objetivo da nossa principal linha de produto LEGO *Star Wars* é fazer modelos LEGO *Star Wars* fantásticos, divertidos e inspiradores para as crianças.

Para a LEGO Direct, temos a oportunidade de fazer modelos ainda maiores e mais arrebatadores, com especial atenção à precisão e pormenores. A criação destes modelos não é só divertida e excitante, mas constitui também um grande desafio! Fazemos sempre o nosso melhor e esperamos que gostem de os construir.

Feliz construção!

Jens Kronvold Frederiksen
Diretor de Design, LEGO® *Star Wars*™



SOBRE CLOUD CITY

A bela Cloud City, conhecida pela sua estética e luxo, foi fundada como uma colónia de exploração de gás Tibanna. Tem uma população de vários milhões de turistas, trabalhadores e pessoal de apoio, encontrando-se todos a pairar sobre o gigante planeta gasoso, Bespin. A estação flutua 59.000 km acima do núcleo de Bespin, tendo o seu disco aproximadamente 16,2 km de diâmetro. 3.600 elevadores repulsores e geradores de feixes de tração mantêm a cidade gigante a flutuar sobre o planeta. A cidade possui 392 níveis que incluem plataformas e salas para residentes e visitantes. Os 50 níveis superiores da cidade são usados como resort de luxo, com casinos famosos tais como Yarith, Bespin e Pair O'Dice. Enquanto os níveis inferiores são usados como alojamento para os que trabalham na exploração e processamento do gás Tibanna.

O processo de exploração de gás Tibanna é realizado graças a feixes de tração emitidos a partir da parte inferior da cidade, convergindo abaixo do núcleo do reator da mina de gás para criar um funil de energia que extrai o gás Tibanna da atmosfera inferior de Bespin, a profundidades de mais de 23.000 km. O gás é forçado a subir e a entrar numa abertura da parte inferior do núcleo, a partir daí sobe através do tubo do reator e entra finalmente em diversos eixos mais pequenos do reator, onde é filtrado através de uma turbina de processamento.

Cada uma das turbinas alimenta uma câmara de congelamento em carbono, onde o gás Tibanna é misturado com carbonito para manter o processo de congelamento instantâneo. Uma das câmaras ficou famosa por ter sido usada para congelar o contrabandista Han Solo™ em carbonito, após ter sido capturado pelas Forças Imperiais.

Uma estadia em Cloud City é uma experiência memorável, mas bastante dispendiosa, com resorts de luxo a cobrar frequentemente mais de 5.000 créditos imperiais por noite. As atividades turísticas populares incluem jogos de azar, passeios turísticos de carro cloud e visitas guiadas a operações de exploração mineira local.

FACTOS/ESPECIFICAÇÕES

Cloud City

População	5,5 milhões
Local	Bespin
Diâmetro	16,2 quilómetros
Atividade principal	Exploração e processamento de gás Tibanna

Slave I

- Nave modificada de ataque e patrulha *Firespray*-classe 31
- Originalmente pilotada por Jango Fett, mais tarde pelo seu filho Boba Fett™
- Velocidade máxima de 1000 quilómetros por hora

Carro Cloud Twin-Pod

- Projetado e produzido por Bespin Motors para patrulhar os céus que circundam a Cloud City
- Sistema de motor de iões duplo Kyromaster
- Velocidade máxima de 1500 quilómetros por hora



VENHA CONHECER O DESIGNER DO MODELO

Hans Burkhard Schlömer

Qual foi o primeiro passo para recriar Cloud City num set LEGO® ?
Pode-se dizer que comecei cedo! Anos antes de ter sido decidido desenvolver uma nova Cloud City, construí uma*Slave I* em escala reduzida da nave de Boba Fett™, tendo já em mente um set Bespin para mais tarde. Como fã e colecionador da LEGO® *Star Wars* , a Cloud City esteve sempre no topo da minha lista de desejos, por isso, comecei cedo a pensar em diferentes projetos de modelo. Para mim, a Slave I pertence a Cloud City. Nenhum set ficaria completo sem ela.

Mais tarde, durante o processo de design percebi que tinha de fazer espaço no interior para armazenar o bloco de carbonito com Han Solo™ congelado—caso contrário como é que Boba Fett conseguiria transportar a sua recompensa? Isto foi um enorme desafio com um modelo tão pequeno!

Que materiais de referência usou?
A principal fonte de referência e inspiração foram capturas de ecrã do Episódio V, O *IMPÉRIO CONTRA-ATACA*. É interessante ver como a iluminação muda no filme, o que interfere nas cores de algumas áreas. Acho que é de manhã cedo quando os nossos heróis chegam. Depois o dia vai passando, e quando eles fazem a sua fuga, o sol está quase a pôr-se. Era importante ter isto em mente ao escolher as cores, por exemplo, para a plataforma de aterragem—eu sei que é realmente cinzenta clara, mas no filme nunca a vemos assim. Foi por isso que usei tons mais quentes e escuros de castanho para esta área.



Hans Burkhard Schlömer



O que é excecionalmente inspirador no cenário de Cloud City?
Para mim, enquanto designer, o design do set do filme é simplesmente espantoso. É um estilo Art Déco muito subtil. Há tantos pequenos pormenores para descobrir quando se começa a prestar atenção. Eu queria ter esses pormenores no meu set. Todos sem exceção!

O estado de espírito e as cores também se alteram quando se muda de uma área para a seguinte. É como um código de cores! Enquanto as salas e os corredores inicialmente são na maior parte brancos, abertos e arejados, isto altera-se rapidamente para dar lugar a um vermelho escuro opressivo quando se entra na área prisional. O meu pormenor favorito são os «olhos ameaçadores» nas paredes exteriores das celas de prisão – a luz fixa-se ameaçadoramente sobre as pessoas que passam.

Qual foi a parte que constituiu o maior desafio no processo de design?
Cloud City não foi um processo de design isento de dificuldades. A maioria do interior manteve-se desde o início de uma forma ou de outra, mas o projeto de modelo global mudou várias vezes. Um grande desafio foi como ligar todas as salas para dar forma ao modelo. As quatro hastes no topo que formam os contornos do telhado/revestimento externo da Cloud City dão eficiência a este trabalho sem obstruir nenhuma das áreas para brincar.

O objetivo era conseguir uma linguagem de design semelhante ao nosso set da Death Star, mas com menos peças e com todas as salas num único nível.

Qual é a sua característica preferida no set?
Na realidade, há duas que são as minhas preferidas! Uma é o facto das salas estarem dispostas numa forma lógica, permitindo assim que todo o enredo possa ser encenado tal como no filme. A outra é existirem dois veículos mais pequenos no set, sendo um deles um twin-pod cloud car – um veículo que não vemos em LEGO® há muito tempo!

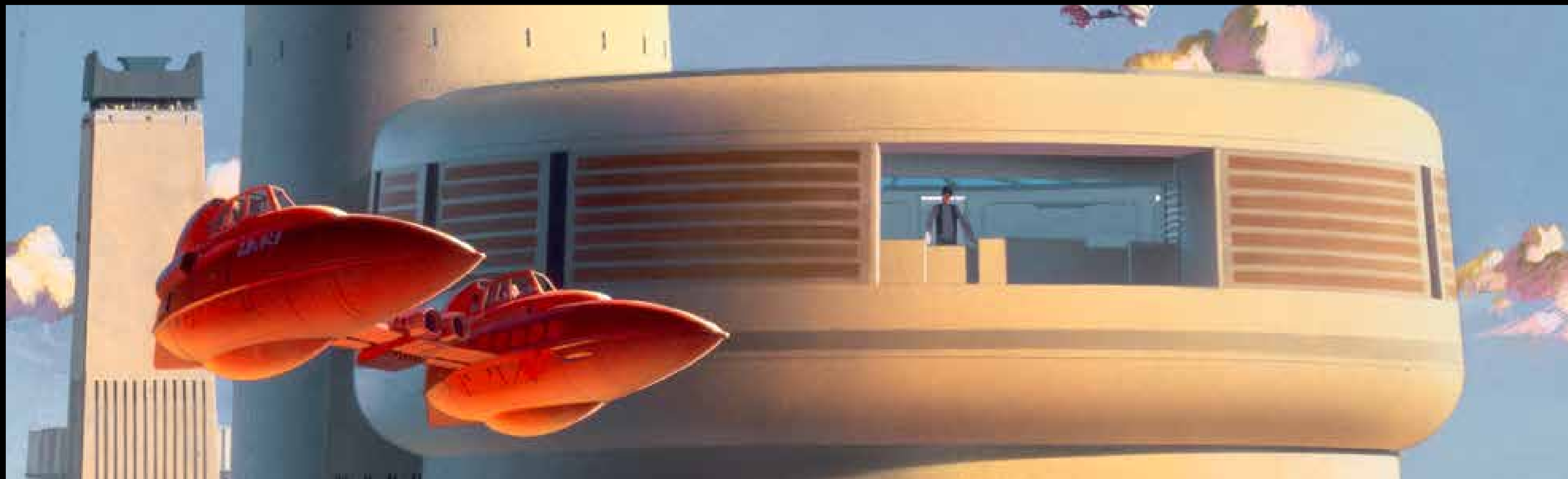
De que modo é que este set é diferente dos outros que fez no passado?
Cloud City é sem dúvida o maior set que fiz até hoje. A elaboração do design levou ainda mais tempo do que a UCS *Millennium Falcon*™!

Houve alguma coisa no design original que não fosse possível concretizar no design final?
Do lado de fora, a Cloud City aparece como um cogumelo a pairar. No entanto, as instruções que recebi para o meu design pediam especificamente um set para brincar, e esses sets precisam de suportes sólidos e de ser acessíveis. Isto significa que elevar a totalidade do set numa base de apoio e fechá-lo com coberturas não era uma opção. Para atingir a qualidade que queríamos oferecer, foi necessário encontrar uma solução com uma plataforma mais próxima do solo. Para além disso, praticamente tudo o que queria ter no set acabou por ser concretizado no produto final!

E poderá o set surpreender os construtores?
A multiplicidade de diferentes modelos neste set pode ser uma surpresa, porém agradável! Por exemplo, a embalagem dois oferece uma grande variedade de elementos para construir uma nave espacial pormenorizada. E a embalagem seguinte— só traz peças! Peças grandes, para criar a base em forma de cruz da Cloud City. Em geral, é suposto a sequência de construção fazer sentido, ser interessante, e oferecer uma grande experiência de construção até à última embalagem. Divirtam-se durante a vossa estadia nas nuvens!







VENHA CONHECER O DESIGNER GRÁFICO

Madison O'Neil

Qual é o primeiro passo a seguir na elaboração do design das minifiguras?
Os primeiros passos devem estabelecer quais as personagens a incluir no set e determinar as suas necessidades de design. São necessários novos elementos ou elementos existentes em novas cores? Quantos elementos decorados são precisos? É necessário usar tecidos para as personagens? Quais são as melhores maneiras para criar novidade e entusiasmo nestas personagens clássicas? Quando tivermos as repostas a estas questões podemos começar as tarefas mais específicas do design.

Que tipo de material de referência usou?
Cloud City é um local clássico icónico, por isso foi fácil reunir material de referência. A minha maneira favorita de reunir referências é procurar no filme e fazer capturas de ecrã de cenas específicas ou personagens. Acho que mesmo depois de ter visto o filme inúmeras vezes, ainda descubro novos pormenores. A minha maior surpresa neste set foi quando percebi que o interior da capa de Lando é costurado com um ponto complexo, um pormenor que conseguimos incorporar na respetiva minifigura.

Como é que transmitiu a personalidade de uma personagem no respetivo design?
Para as minifiguras, acho que a grande parte da personalidade deve advir das expressões faciais. Na parte da frente da cabeça de uma minifigura, geralmente desenhamos uma personagem com uma expressão parcialmente neutra, um sorriso suave ou um leve franzir de sobrolho, dependendo de quem é. E na parte de trás da cabeça acentuamos a expressão para capturar um outro aspeto da personalidade da personagem ou da história. Por exemplo, o grande sorriso charmoso de Lando, ou o choque de Luke quando percebe (alerta de spoiler) que Darth Vader™ é o seu pai.





Madison O'Neil

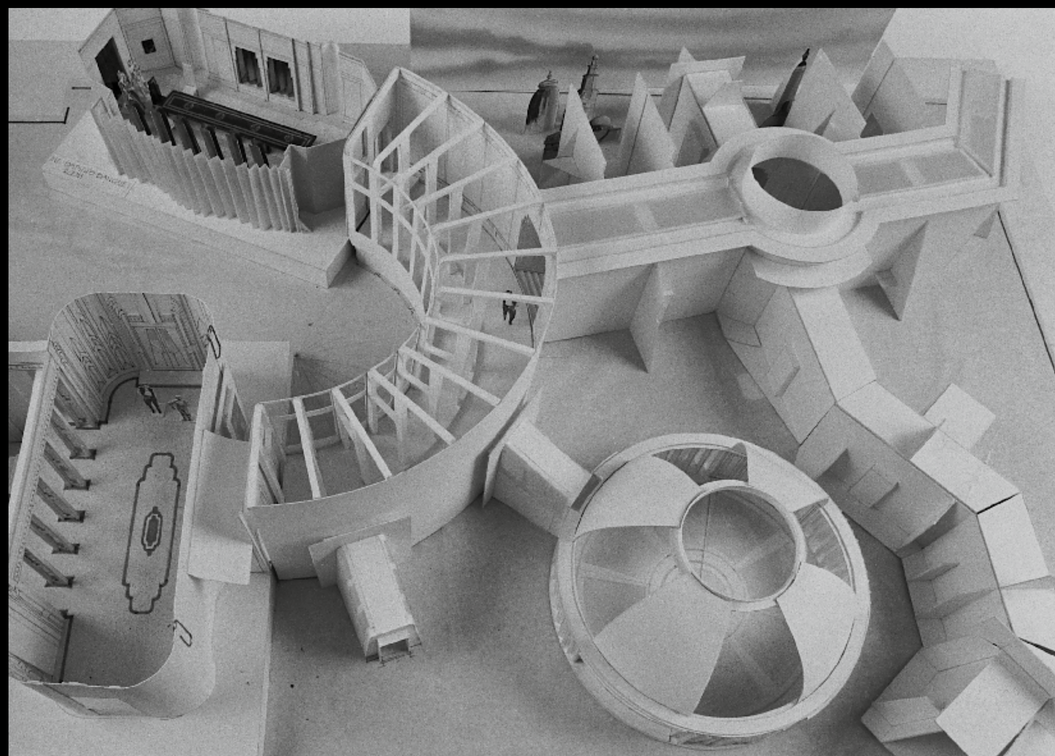
Apesar das minifiguras serem pequenas, elas requerem uma imensidão de pormenores. Como é que conseguiu incorporar os «fatos» e rostos pormenorizados em figuras tão pequenas?
Há um certo nível de pormenor que é considerado o «ADN LEGO® *Star Wars* » e tudo o que está para além disso vai desaparecendo do nosso modelo de design estabelecido. Desenhar minifiguras é tornar prioritários os aspetos mais importantes e icónicos das personagens; se eventualmente eliminarmos esses pormenores, a minifigura à escala reduzida não será bem caracterizada.

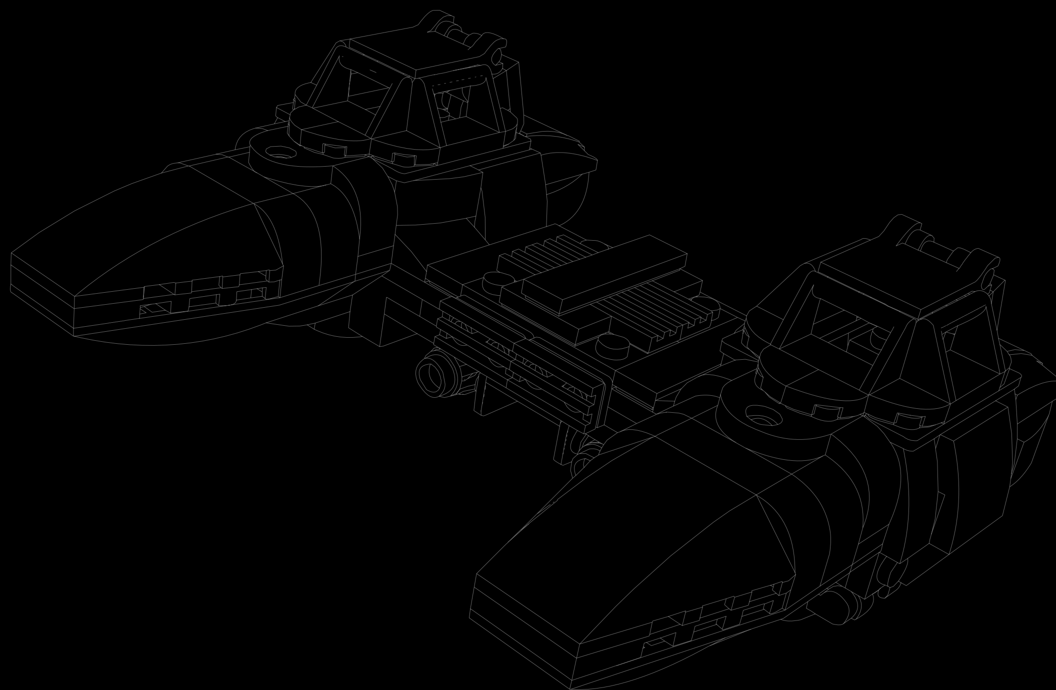
Qual foi a minifigura que mais gostou de criar? Qual foi a minifigura mais difícil de criar?
As minhas decorações favoritas neste set são também aquelas que representaram um maior desafio a criar. Foi uma tarefa complicada traduzir à escala da minifigura o padrão do vestido da Princesa Leia na Cloud City, e o mesmo se aplica ao padrão repetitivo do interior da capa de Lando. Mas, eu sinto que esses pormenores e novos fatos são adições entusiasmantes para o sortido LEGO *Star Wars* e vão entusiasmar muito os fãs.











LEGO.com/starwars